



NO. 13
FEB. 1990

THE SANDMAN™

\$1.50 US
\$1.85 CAN
99p UK
SUGGESTED
FOR FUTURE
ISSUES

the DOLL'S HOUSE part 4



GALMAN • ZULLI • PARKHOUSE



PARECIA QUE OS ÚLTIMOS VENTOS DE OUTONO OS TIVESSE SOPRADO NAQUELA NOITE, RODOPIANDO E ATURDINDO DESDE OS QUATRO CANTOS DO MUNDO.

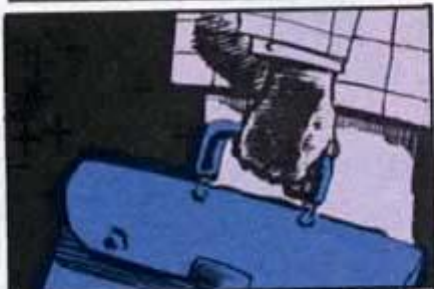
BEM-VINDO
À CONVENÇÃO
DO CEREAL



ERA UM VENTO CORTANTE COMO FIO DE NAVALHA. SOPRAVA FRIO E RUIM.



ELES VIERAM COM ELE, DESLIZANDO COMO FOLHAS AMARELAS E JORNAIS VELHOS, DE MIL LUGARES E DE LUGAR NENHUM.



ELES VIERAM TRAJANDO TERNOS E CAMISETAS, CARREGANDO MOCHILAS, VALISES, PASTAS E SACOS PLÁSTICOS, SUSSURRANDO, CANTAROLANDO, E SILENCIOSOS COMO A NOITE.



PARECIAM LEVADOS PELO AMARGO VENTO DE OUTONO.



E TALVEZ FOSSEM.

AO CHEGAREM, ELES SE OLHAM CAUTE-
LOSOS, INICIAM CONVERSAS PRUDENTES.

ALGUNS JÁ SE CONHECEM, FORMAM
AGRUPAMENTOS NO BAR E NO SAGUÃO,
AGUARDANDO PARA SE REGISTRAREM OU
PARA QUE O RESTAURANTE ABRA.

IMAGINA
QUE EU PASSEI
CINCO DIAS NA
ESTRADA. ESSA
VIAGEM FOI
DE MATAR.

ODEIO ESTAS
CIDADES CAPIRAS. NÃO
VINHA AQUI NEM **MORTO**
SE NÃO FOSSE A
CONVENÇÃO.

QUERIA CAIR
MATANDO NUM
BIFE BEM SU-
CULENTO.

...THAT'S JUST WHAT
THEY'LL DO. ONE OF THESE
DAYS THESE BOOTS ARE
GONNA WALK ALL OVER
[♪ YOU ♪]

... ERA O
HARRY
MATANDO
O TEMPO.
EU MORRI
DE RIR.

... E OS
PREÇOS LÁ TÃO
NA HORA DA
MORTE.

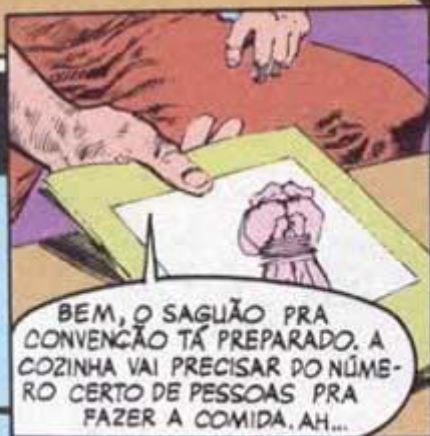




PRECISO FALAR COM O GERENTE.

SOU EU, MANDA.

NÓS CONVERSAMOS PELO TELEFONE. EU SOU O NIMROD, O ORGANIZADOR DA CONVENÇÃO. SÓ QUERIA VER SE ESTÁ TUDO DE ACORDO COM O COMBINADO.



BEM, O SAGUÃO PRA CONVENÇÃO TÁ PREPARADO. A COZINHA VAI PRECISAR DO NÚMERO CERTO DE PESSOAS PRA FAZER A COMIDA. AH...



... UM PROBLEMA.

ERA PRA VOCÊS TEREM O HOTEL INTEIRO PRA CONVENÇÃO...

"... SÓ QUE AINDA TEM DOIS HÓSPEDES AQUI."

"ELES IÃO EMBORA HOJE DE MANHÃ. A GAROTA TAVA INDO VISITAR O IRMÃO. ELA TELEFONOU PRA CASA DELE PRA AVISAR E A POLÍCIA RESPONDEU. A POLÍCIA."

ACONTECEU ALGUMA COISA COM OS PARENTES DA COTADA. A POLÍCIA MANDOU A MENINA FICAR AQUI CASO PRECISASSEM FALAR COM ELA.

O XERIFE FALOU COMIGO, EU EXPLIQUEI DA CONVENÇÃO, MAS ELE MANDOU OS DOIS FICAREM AQUI. EU NÃO QUERO PROBLEMA COM A LEI...

ENTENDO... HMM. POR FAVOR, CUIDE PRA QUE FIQUEM FORA DAS ÁREAS DA CONVENÇÃO.

JÁ FIZ ISSO. ELES DISSERAM QUE NÃO VÃO SAIR DO QUARTO.



NUM MUNDO PERFEITO, ROSE WALKER ESTARIA DENTRO DO CARRO, COM SEU IRMÃO JED DO LADO. GILBERT ESTARIA NO BANCO DE TRÁS.

ELES ESTARIAM VIAJANDO PARA OS QUARTOS QUE ROSE ALUGOU. DEPOIS, ELA E JED VOARIAM A BOSTON.



MUNDO PERFEITO.



JED, ROSE, MAMÃE JUNTOS...

ROSE NÃO VÊ JED HÁ SETE ANOS. ELA TINHA CATORZE. ELE, CINCO.

PERFEITO.



ELA SE INDAGAVA SE AMBOS SE RECONHECERIAM, ORGULHOSA DE TER DESCOBERTO O PARADEIRO DO IRMÃO.

UM TELEFONEMA. SÓ FOI PRECISO ISSO PARA A FANTASIA DESMORONAR.

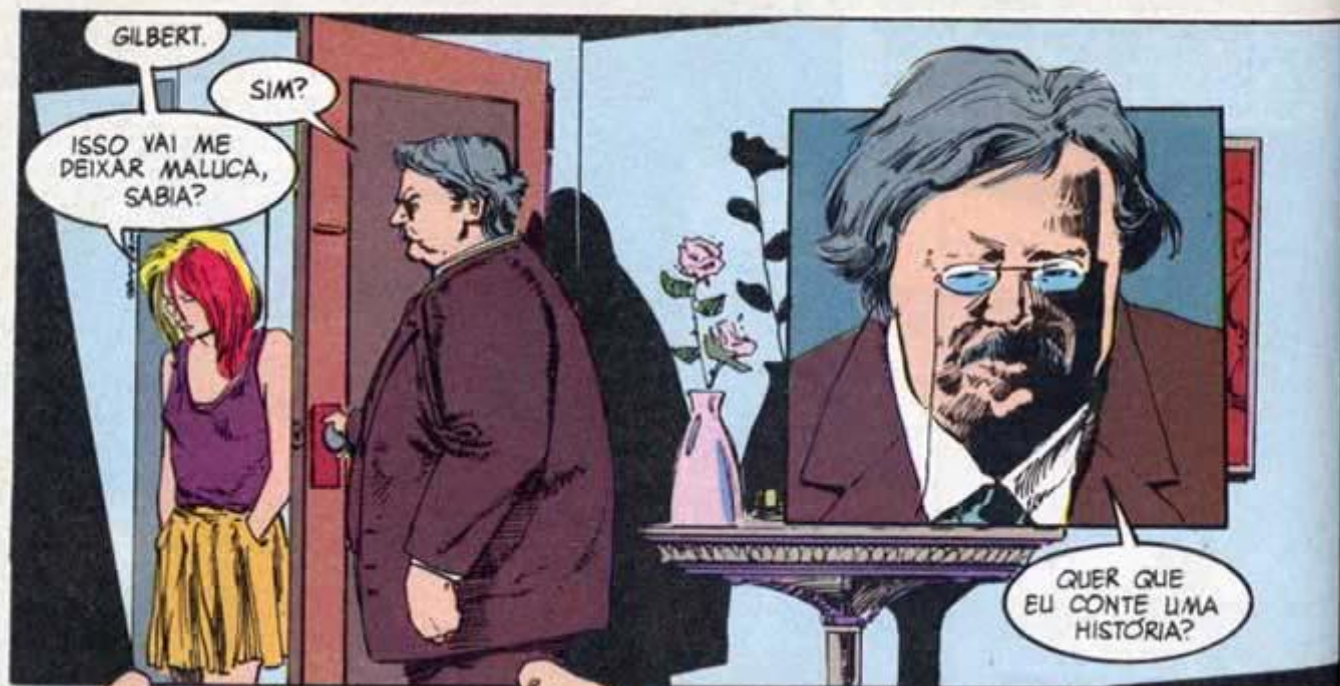
ELA TELEFONOU ANTES PARA AVISAR QUE ESTAVA CHEGANDO.

A POLÍCIA ATENDEU.

PERFEITO. TERIA SIDO PERFEITO. TERIA SIDO...

PERFEITO.







CHAPÉUZINHO VERMELHO FOI UMA INVENÇÃO DE CHARLES PERRAULT, QUE COMPILOU HISTÓRIAS FOLCLÓRICAS DA FRANÇA PARA CONSUMO POPULAR NO SÉCULO DEZOITO. OUTRAS MUDANÇAS... TAIS COMO FINAIS FELIZES, VIERAM DEPOIS.

VOU CONTAR UMA VERSÃO ORIGINAL.



UMA MENINA RECEBEU ORDEM DE LEVAR PÃO E LEITE PARA SUA AVÓ. ENQUANTO ELA CAMINHAVA PELA FLORESTA, UM LOBO APARECEU E PERGUNTOU AONDE ELA ESTAVA INDO.

"A CASA DA VOVÓ."



O LOBO SAIU CORRENDO E CHEGOU À CASA PRIMEIRO. ELE MATOU A VOVO, DEIXOU SEU SANGUE ESCORRER PARA UMA GARRAFA E FATIOU SUA CARNE NUM PRATO. ENTÃO, VESTIU A CAMISOLA DA VELHINHA E ESPEROU NA CAMA.



TOC TOC TOC
"ENTRE, MINHA QUERIDA."
"EU TROUXE PÃO E LEITE PARA A SENHORA, VOVO."
"COMA ALGUMA COISA, QUERIDA. HÁ CARNE E VINHO NA DESPENSA."
A MENININHA COMEU O QUE FOI OFERECIDO.



ENQUANTO FAZIA ISSO, UM GATINHO LHE DISSE "MERETRIZ! COMER A CARNE E BEBER O SANGUE DE SUA PRÓPRIA AVÓ!" ENTÃO, O LOBO FALOU "DISPA-SE E VENHA PARA A CAMA COMIGO."
"ONDE EU PONHO MEU VESTIDO?"
"JOGUE NA LAREIRA; VOCÊ NÃO VAI PRECISAR MAIS."

A CADA PEÇA DE ROUPA, ANA-
GUA, CORPETE, MEIAS, A MENINA
FAZIA A MESMA PERGUNTA E
O LOBO RESPONDIA "JOGUE
NA LAREIRA, VOCÊ NÃO VAI
PRECISAR MAIS."



QUANDO SE DEITOU NA CAMA
A MENINA DISSE "VOVO"...
COMO A SENHORA ESTÁ
PELUDA."
"E PARA ME MANTER AQUECI-
DA, MINHA QUERIDA."
"OH, VOVO, QUE UNHAS GRAN-
DES A SENHORA TEM."
"SÃO PARA COGAR MELHOR."



"OH, VOVO... QUE DENTES ENORMES
A SENHORA TEM." "SÃO PARA TE
COMER MELHOR, MINHA QUERIDA."
E ELE DEVOROU A MENINA.



GILBERT...QUE
HORRÍVEL.



HÁ OUTRAS VER-
SÕES MAIS PRI-
MITIVAS QUE
SÃO AINDA
PIORES!

OUÇA
O
VENTO.

"ELE TRAZ COISAS RUINS, ROSE WALKER, É MELHOR FICARMOS EM NOSSOS QUARTOS."



E O CONVIDADO DE HONRA?

É AQUI QUE EU ME INSCREVO?

HÃ? É, SIM.

QUAL É SEU NOME?

CORÍNTIO.

AH, CLARO. O SEU NIMROD DISSE QUE O SENHOR VIRIA. EU PENSEI QUE FOSSE MAIS VELHO.

TÁ AQUI O SEU MATERIAL. LISA ESSE CRACHÃ O TEMPO TODO, TÁ? NÃO É PERMITIDA A ENTRADA NAS ÁREAS DA CONVENÇÃO SEM ELE. EU, HÃ... A GENTE É MUITO FÃ DO SENHOR.

COM LICENÇA.

SIM?

DÁ PRA ME DAR SEU AUTO-GRÁFO?

EU SOU NIMROD. O ORGANIZADOR. NÓS CONVERSAMOS POR TELEFONE. GUERIA LHE PEDIR UM FAVOR.

VOCÊ É COMO QUE UMA LENDA. ENTRE OS COLECIONADORES.



FILM IN COLECCIONADORES

ARGUMENTO: NEIL GAIMAN * DESENHOS: MIKE DRINGENBERG * ARTE-FINAL: MALCOLM JONES II * COLORISTA: ROBBIE BUSCH



ELE NÃO IMAGINAVA QUE HAVERIA TANTOS.

NIMROD, UM PODEROSO CAGADOR ANTE OS OLHOS DO SENHOR, SEMPRE MOSTROU QUE NÃO TEM MEDO DE NADA, NEM DE SANGUE, NEM DE MULHERES. AGORA, ENTRETANTO, ELE ESTÁ...

... APAVORADO.

MEDO DE PALCO.

RECOMPONHA-SE, ELE DIZ PARA SI MESMO. NÃO VÁ FRAQUEJAR AGORA.

VOCÊ É O PRESIDENTE DO COMITÊ DA CONVENÇÃO. É UM ORTODONTISTA DE RENOME.

VOCÊ TEM UMA CHOUpana EM VERMONT, QUE NINGUÉM CONHECE, COM QUATRO GELADEIRAS CHEIAS (NÃO ESTÁ NA HORA DE COMPRAR UMA QUINTA?), E...

OLÁ.

A PIADA. CONTE A PIADA.

EU, HÃ, OUVI UMA HISTÓRIA RECENTEMENTE QUE IRÁ AGRADAR VOCÊS. O TELEFONE TOCA NUMA DELEGACIA. O GUARDA DE PLANTÃO RESPONDE E UMA VOZ DE MULHER DIZ "SO-CORRO. EU FUI ESTUFADA!"

ELE DIZ, "NÃO SERIA ESTU-PRADA?"

"NÃO", ELA FALA.

"ELE ME PÔS NUMA ESTUFA"

RIAM, SEUS PUTOS. RIAM DA MINHA PIADA OU EU...



É REALMENTE MUITO BOM VER TANTOS DE NÓS AQUI. ESTA É A PRIMEIRA CONVENÇÃO DE NOSSA CATEGORIA E, SE VOCÊS QUISEREM OUTRAS, ALGUMAS REGRAS DEVEM SER CUMPRIDAS.



EM **PRIMEIRO** LUGAR, USAR O PSEUDÔNIMO PREFERIDO. **SEGUNDO**, NÃO SE CAGA ONDE SE COME.

TODOS VOCÊS SABEM DISSO. PRINCIPALMENTE **AQUI E AGORA**, MUITOS ESTARIAM SE ARRISCANDO.



NINGUÉM COLECIONA NADA ATÉ A CONVENÇÃO SE ENCERRAR E VOCÊS ESTIVEREM A, PELO MENOS, 300 Km DAQUI.

AHH...



TERCEIRO... PRA NOSSA INFELICIDADE, O HOMEM DE FAMÍLIA NÃO PODE VIR. ELE ESTÁ MUITO IDOSO...

MAS O DESTINO SORRIU PARA NÓS.



QUERO APRESENTAR A TODOS NOSSO NOVO CONVIDADO DE HONRA... UMA LENDA, UMA INSPIRAÇÃO PARA NÓS...

UM DOS PRIMEIROS É UM DOS MELHORES.

ELES O CHAMAM DE **CARA DO OLHO**, **ANTO NEGRO**, **OCULOS ESCUROS** E MILHARES DE OUTROS NOMES.

MAS NÓS SABEMOS QUE É UM HOMEM SÓ.

NOSSO CONVIDADO DE HONRA...

... O **CORÍNTIO**.





SABE O QUE É **SENSACIONAL** EM COISAS ASSIM?

NÃO.

TODOS NÓS SOMOS **DIFERENTES** E ESTAMOS UNIDOS POR INTERESSES **COMUNS!**



PROGRAMA DE FILMES
INVERNO DE SANGUE 8:30
O COLECIONADOR 10:00
CAÇADOR DE ALGAS 11:30
O EXTERMINADOR 13:00
HALLOWEEN 14:30
VESTIDA PARA MATAR 16:00
PSICOSE A MORTE P

SÁBADO.



O QUE ESTÁ OLHANDO?

A PROGRAMAÇÃO DE FILMES VÃO PASSAR O **COLECIONADOR**. UM ROMANCE EXCEPCIONAL. QUANDO EU LI O LIVRO, EU PENSEI

"PELA PRIMEIRA VEZ SOU COMPREENDIDO."



DESCULPE, MAS EU JÁ TE VI ANTES, NÃO? VOCÊ É AQUELE CIRURGIÃO! UAU... E PENSAR QUE VOCÊ É UM **COLECIONADOR!**



3 Coffe HMM. OBRIGADO. VOCE É?

O **BICHO-PAPÃO**.

JÁ OUVI FALAR. OS JORNAIS, NA SUA MEDIOCRIDADE, O BATIZARAM DE **FLAGELO NOTURNO**. SETENTA E NOVE.



PERDÃO?

"ME DÊ UM NÚMERO." ESSA É SUA FRASE, NÃO? **SETENTA E NOVE.**



AH, SIM, CLARO. ELA ERA... BOM... TINHA OLHOS LINDOS COMO RETALHOS DO CÉU NA MANHÃ, E GRITAVA COMO UM ANJO.



EI, VOCÊ JÁ LEU UMA REVISTA CHAMADA **CASTO?** CARA, É DEMAIS.

SÓ OUVI FALAR.

O CIRURGIÃO TRATOU PRESIDENTES. ELE É PIONEIRO EM NOVAS E RADICAIS OPERAÇÕES... ALGUMAS COM ESTRONDOSO SUCESSO. O HOMEM SALVOU MUITAS VIDAS.

ELE COLECIONA GRAVATAS DE COURO. ESCRIBE SOBRE ISSO NO NEW YORK TIMES.

ELE SEMPRE USA UMA NOVA A CADA EVENTO QUE COMPARECE.

TEM CERCA DE CEM.

ELE MESMO QUE FAZ.

VOCÊ ME DÁ UM AUTÓGRAFO?

NÃO. CLARO QUE NÃO. NÃO SEJA IDIOTA. ACHO QUE VOU PARTICIPAR DA MESA-REDONDA.

O TEMA É LUCRE COM SEU PRAZER. PARECE INTERESSANTE.

SOPA DE CACHORRO!

SOPA DE CACHORRO É MULHER?

PUTZ.

...ATÉ UNS 10 MIL POR VÍTIMA IDENTIFICADA NÃO É MUITO.

É PRECISO SEMPRE LEMBRAR QUE ELES VÃO PAGAR PRA SABER COM CERTEZA. MESMO SE OS TIRAS NÃO TOPAREM, A FAMÍLIA CONCORDA. QUE NEM O CARA NO CANADÁ...

EXATAMENTE. O QUE O CORISTA ESTÁ DESCREVENDO É UMA SITUAÇÃO EXTREMA. QUANDO APANHAREM VOCÊS COM VIDA... E A GRANA ESTIVER CURTA, LEMBREM-SE DISSO.

MAS NÓS NÃO FAZEMOS POR DINHEIRO.

O CORISTA

OLÁ, G

OTINHA

CARNICA

EI, GIL, E SE
ALGUÉM TELEFONAR
ENQUANTO ESTIVER-
MOS FORA? E SE
HOVER NOVIDA-
DES?



ELAS QUE ESPEREM,
SRTA. WALKER. VOCÊ PRE-
CISA DE AR PURO.
UMA CAMINHA-
DA VAI FAZER
BEM.



EU NUNCA VI O BICHO-
PAPÃO, MAS TENHO CERTEZA
ABSOLUTA DE QUE O JOVEM
AFIRMANDO SER ELE
NÃO É.



O BICHO-PAPÃO
MORREU, CIRURGIÃO. ELE
SE AFOGOU NA LOUISIANA
HÁ TRÊS ANOS.

COMO
VOCÊ
SABE?



EU SEI.



NÓS PRECISAMOS
CUIDAR DISTO. **IME-
DIATAMENTE.**

EU SUGIRO QUE
FALE COM NIMROD
A RESPEITO.

ALGUNS
DESSSES CEREALIS-
TAS SÃO UMA
GRAÇA.

GILBERT?

VOCÊ
ESTÁ BEM?



HOTEL
IMPÉRIO

ESCUITA...
POR QUE NÃO
ME DIZ?

DO **QUE**
VOCÊ TEM
MEDO?

DE COISAS. RECORDAGÕES.
PESSOAS. SONHOS. NÃO SEI.

OU
NÃO
POSSO
DIZER.

COM LICEN-
ÇA UM MOMENTO,
SRTA. WALKER.



EU ESCREVI UM
NOME NESTE PAPEL,
ROSE. LEIA PARA SI
MESMA. NÃO DIGA
EM VOZ ALTA.

SE... SE ACONTECEREM COISAS
RUINS, CHAME ESTE NOME.

CHAME.



...E QUE DEUS
TENHA PIEDADE DE
TODOS NÓS.

EU SOU UM DEUS PIEDOSO E JUSTO PORQUE LIBERTO HOMENS, MULHERES E CRIANÇAS DO SOFRIMENTO DE SUAS VIDAS! DOU A ELAS UMA NOVA VIDA NO MEU PARAÍSO.

COMO CRISTÃO, QUERO SER DIFERENCIADO DESTES HOMENS INSANOS.

EU CUMPRO UMA MISSÃO PARA O SENHOR. LAVO SEUS MANTOS NO SANGUE DO CORDEIRO DE DEUS.

COM MEU MARTELO E MEU AMOR.

BICHO-PAPÃO, PODEMOS FALAR NO SEU QUARTO?

BOM... EU ESTOU NA MESA-REDONDA SOBRE RELIGIÃO, MAS... CLARO.

É DEUS QUE ME DIZ O QUE FAZER.

Ai!

DEUS DO CÉU... QUAL É A DE VOCÊS, PÔ? EU SOU O BICHO-PAPÃO.

SOU MESMO.

ME DÁ UM NÚMERO. QUALQUER NÚMERO.



SEU NOME É PHILIP SITZ. VOCÊ É EDITOR, ESCRITOR E TUDO MAIS DA REVISTA **CASTO**.

SUA FARSA ACABOU, PHILIP. VOCÊ NÃO É UM DE NÓS.



NÃO... **NÃO!** EU SOU. EU ENTENDO. MULHERES SÃO INSETOS CRIADOS PARA O PRAZER MASCULINO. FORÇA. ENERGIA. LUXÚRIA.

A DISPOSIÇÃO DE SACRIFICAR A VIDA DE OUTRO PELA PRÓPRIA GRATIFICAÇÃO.



EU ENTENDO. É POR ISSO QUE TINHA DE VIR PRA CÁ, PRA VER VOCÊS. **APRENDER.**



GRANDE ERRO, PHILIP.

GRANDE ERRO.



"NÃO SE CAGA ONDE SE COME", SR. NIMROD?

EXCETO QUANDO É PRECISO, CIRURGIÃO. A NECESSIDADE É A MÃE DA INVENÇÃO.



VOCÊ SEMPRE DIRIGE ASSIM?

CLARO.

FIGUEI NERVOSO COM ELE NO MEU COLO. A GENTE DEVIA TER POSTO NO PORTA-MALAS.

EU JÁ TENHO COISA NO PORTA-MALAS.



VOCÊ CONHECE
MESMO A REGIÃO,
CORÍNTIO.

ESTIVE NESTE
LUGAR DEZ ANOS
ATRÁS. HÁ MORADO-
RES POR AQUI
QUE AINDA
TÊM **PESA-
DELOS...**



ÓTIMO.
VOCÊ ESTÁ
ACORDADO.

SERIA GROSSERIA
DESCOBRIR COMO CONSEGUI
O CONVITE DO FALECIDO
BICHO-PAPÃO PRO NOSSO
ENCONTRO.

VAMOS FALAR
SOBRE OUTRA
COISA.

VOCÊ VEIO ATÉ NÓS PRA APRENDER
MUITO BEM. NÓS VAMOS TE ENSI-
NAR QUE NÃO TEM NADA A VER COM
SEXO, PODER OU CRUELDADE.

NÓS SOMOS **SOLDADOS DAS
TREVAS**, PHILIP. GLADIADORES,
GUERREIROS E DEUSES.

E NÓS
VAMOS TE
ENSINAR.



O DOUTOR GOSTA
DE ESFOLAR PESSOAS
VIVAS.

NIMROD É UM
CAÇADOR. ELE PODE
DEOSSAR UM ANIMAL
EM POUCOS MINUTOS.



QUANTO A MIM, EU
TENHO UMA QUEDA
POR OLHOS.

SABE O QUE
VAMOS FAZER
AGORA,
PHILIP?

NÓS
VAMOS
NOS RE-
VEZAR.

NÃO SEI DANÇAR. MINHA MÃE DANÇA EM BAILES DA SAUDADE DESDE QUE SE APOSENTOU. DIZ QUE É PRA SE DISTRAIR. EU... EU NUNCA DANÇEI.

EU SÓ VOU A DANCETERIAS QUANDO CAGO.

EU NÃO CAÇARIA EM LUGARES ASSIM.

...AFRAID TO FLY, EVERYONE WANTS TO BE ON A POSTAGE STAMP AND NO ONE WANTS TO DIE...

DANCETERIA



EU TENHO OUTRO LUGAR? BUUUURP! É DESCULPA.

NÃO POSSO DIZER A NINGUÉM ONDE É, PORQUE... BOM, TODO MUNDO IÁ QUERER IR LÁ.



É UM BELO LUGAR.

TEM **MILHARES** DE PESSOAS. E TEM SEMPRE UM MONTE DE CRIANCINHA BONITA, ANDANDO SOZINHA, SE PERDENDO. FICAM SEMPRE CONTENTES DE VER ALGUÉM **AMIGO**.



LÁ TEM CANTOS SOSSEGADOS PRA LEVAR AS CRIANÇAS, MESMO NO MEIO DA MULTIDÃO, ONDE NINGUÉM TE INCOMODA ANTES DE TERMINAR.

ISSO QUE É BACANA. AS PESSOAS QUE MANDAM NO LUGAR SEMPRE SE MANCAM. NÃO QUEREM QUE NINGUÉM SAIBA QUE EU ESTOU LÁ. QUE AS PESSOAS DEIXEM DE IR.

ELES QUEREM TODO MUNDO **FELIZ**. QUE NEM EU.

É UM LUGAR MARAVILHOSO, MEU CANTINHO SECRETO E ESPECIAL.



OUTRA COISA QUE EU GOSTO É QUE, SE NÃO DÁ PRA ENCONTRAR CRIANÇA... A GENTE PODE IR NUM DOS BRINQUEDOS.





ASSISTIU A ALGUMA DAS ME-SAS-REDONDAS?

SÓ A DE RELIGIÃO.

EU NÃO ACREDITO.



NÃO ACREDITA EM RELIGIÃO?

EU NÃO ACREDITO EM **DEUS, DEMÔNIO** OU NO **HOMEM**. ODEIO TODA A MALDITA RAÇA HUMANA, INCLUSIVE A **MIM MESMO**.

QUAL É SUA MARCA?



MARCA?

EU TENHO CENTO E SETENTA E UM. **AFOGUEI** A MAIORIA.

VOCÊ?



OITO.



ISSO É MIXARIA, CARA! OITO?

OITO?



OITO. COMO JÁ DISSE, VOCÊ TOPA QUALQUER COISA, QUALQUER UM. A MALDITA RAÇA HUMANA. EU? EU **ESCOLHO**.

EU SOU O CONNOISSEUR.

HÁ ALGUMA COISA NOS TRANS-SEXUAIS PRESTES A SEREM OPERADOS QUE CAUSA DESCONFORTO NO CONNOISSEUR. ALGUMA COISA QUEBRADIGA NO FUNDO DE SEUS OLHOS.

ELE OS AMA.

MAS SEMPRE SENTE QUE ESTÃO RINDO DELE.

ELE SÓ ENCONTROU OITO COM QUEM PODE CONVERSAR.

CONVERSAR MESMO



... E SOBRE O QUE VOCÊS CONVERSAM?

NEGÓCIOS. O CLIMA. NADA IMPORTANTE. JOGO CONVERSA FORA.



HÃ... SEI.



EI, BONITÃO! VEM DANÇAR. EU ADORO ESSA MÚSICA.

WILD THING! YOU MAKE MY HEART SING! YOU MAKE EVERYTHING GROOVY...



FOI LEGAL FAZER ISSO JUNTOS. MUITO BOM.

PENA QUE ACABOU TÃO RÁPIDO!

VAI SER BOM ESTAR DE VOLTA. EU PRECISO DORMIR UM POUCO ATÉ AMANHECER.

ESTOU MUITO ANSIOSO PELO SEU DISCURSO DE CONVIDADO DE HONRA, CORÍNTIO.



O QUE TEM DE TÃO IMPORTANTE NO PORTA-MALAS, HEIN?

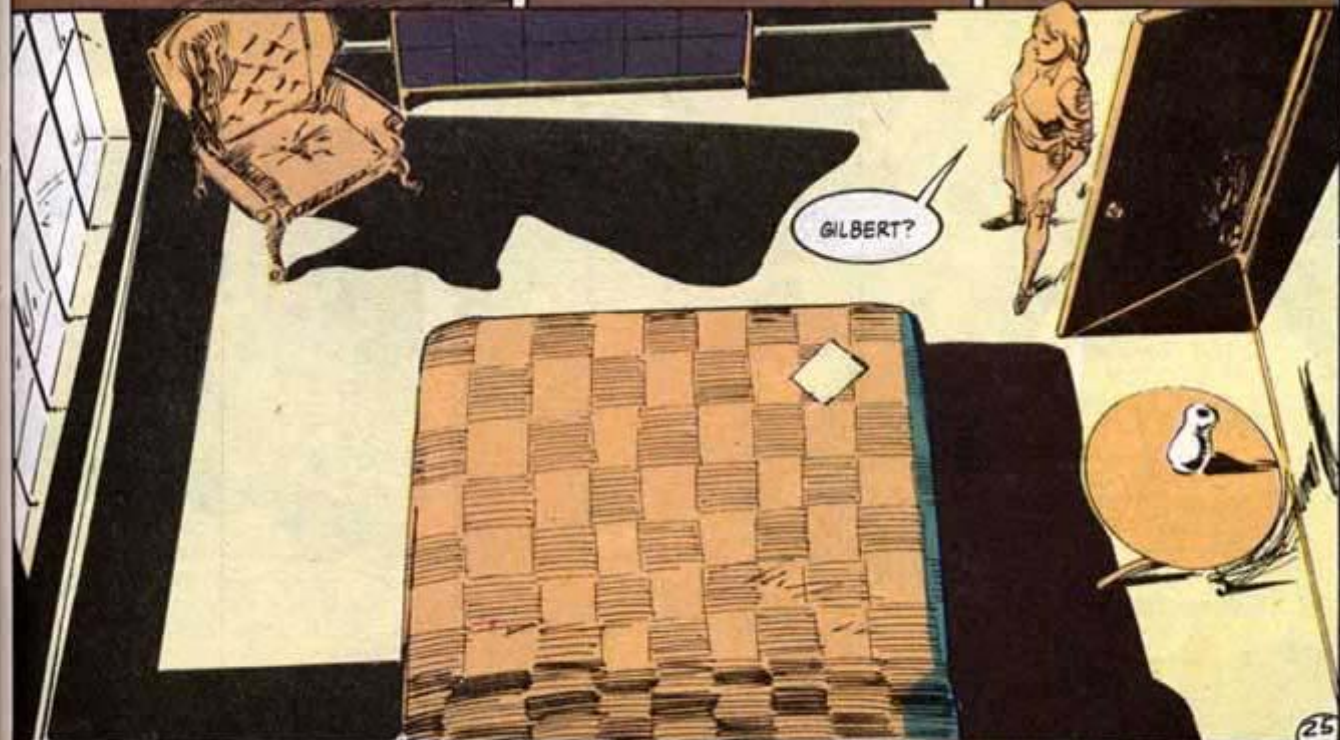
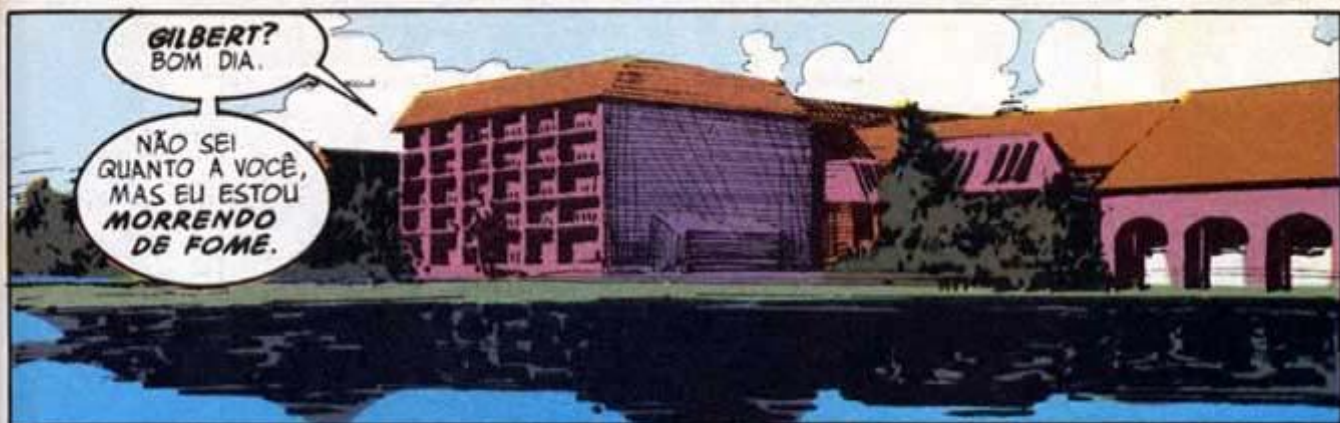


SÓ UMA COISINHA PRA MAIS TARDE.

VOCÊ DISSE QUE EU TENHO QUE FAZER UM DISCURSO?

HMM.





10:30. MESA-REDONDA: "NÓS SOMOS O QUE SOMOS."

DIZEM QUE O ATO FUNDAMENTAL DA HUMANIDADE É NÃO MATAR.

BESTEIRA. O ATO FUNDAMENTAL DA HUMANIDADE É MATAR. ELES SÃO AS OVELHAS. MAS NÓS SABEMOS A VERDADE. ESTAMOS VIVOS.



12:30. MESA-REDONDA: "ASSASSINATO EM SÉRIE."

VOU DIZER UMA COISA, ESTOU CHEIA DE MULHERES DO NOSSO RAMO SEREM ESTEREOTIPADAS COMO VIÚVAS-NEGRAS.

EU SOU UMA ASSASSINA EM SÉRIE E MULHER. E TENHO MUITO ORGULHO.



A DIVORCIADA

SOPA DE CACHORRO

ANJO NEGRO

15:30. MESA-REDONDA: "NÃO EXISTE CLÁUSULA DE SANIDADE."

HÃ, OLHA, COMO PSQUIATRA, EU, HÃ, BEM, SABE, NENHUM DE VOCÊS, HÃ... QUER DIZER, NÃO HÁ MAIS EVIDÊNCIA DE ANORMALIDADE MENTAL ENTRE NÓS DO QUE ENTRE, HÃ... ELES.

OU MENOS



EL DORADO

PSYCHOKILLER

HOMEM DOS DOCES

16:30.

TERRA DA ALEGRIA, DISCURSO DO CONVIDADO EM DEZ MINUTOS



SIM, SR.!

O QUE ESTAVA DIZENDO MESMO? COMO VOCÊ COMEÇOU?

GATINHOS.

GATINHOS?



QUANDO EU ERA GURI, CORTAVA A CABEÇA DELES COM MEU CANIVETE.

DEPOIS, QUANDO CRESCI, GATINHOS NÃO TINHAM MAIS GRAÇA.

"EU COSTUMAVA ME MASTURBAR. RESISTIA À NECESSIDADE POR SEMANAS, ATÉ QUE A COISA FICAVA MUITO FORTE. EU SAÍA E COMPRAVA UMA REVISTA PORNÔ, EM OUTRA CIDADE, ONDE NINGUÉM ME CONHECIA."

"LEVAVA ELA PRO BANHEIRO, ME TRANCAVA E DESCASCAVA UMA. AÍ EU ME ODIAVA E FAZIA A REVISTA EM PEDAÇOS."

"A NECESSIDADE DESAPARECIA POR UM TEMPO."

"EU NÃO CONSEGUI SUPERAR ISSO. TODAS AS MULHERES DO MUNDO... DEBAIXO DAS ROUPAS, CADA UMA ESTAVA NUA."

"AÍ A COISA FOI FICANDO MAIS VIOLENTA. EU FANTASIAVA MUITO. ENSAIAVA NA MINHA MENTE. MESMO NA REALIDADE."

"PASSEI A SEGUIR MULHERES COM UMA FACA NO BOLSO E UM ARAME, SÓ PRA TER A SENSACÃO."



"ACABEI FAZENDO."

"A COISA MESMO."

"A NECESSIDADE CRESCER DE MAIS E NÃO HOUVE OUTRA MANEIRA."

"EU SEI QUE NÃO É NORMAL UM HOMEM SAIR E DESMEMBRAR UMA MULHER SÓ PORQUE QUER TRANSAR COM ELA."

"EMOCIONALMENTE, EU NÃO SEI QUANTO TEMPO MAIS VOU AGÜENTAR."

"MAS A NECESSIDADE CRESCE EM MIM. EU TENHO QUE TRANSAR. QUANDO TERMINO, ME SATISFAÇO E CORRO A MOÇA EM PEDAÇOS."

"COMO EU FAZIA COM AS REVISTAS."

"COMO FAZIA COM OS GATINHOS."





NA VERDADE, NÃO É SERVIÇO DE QUARTO SOU EU.

NÓS VAMOS BRINCAR. FAZER DE CONTA QUE AQUI É MEU LUGAR ESPECIAL.



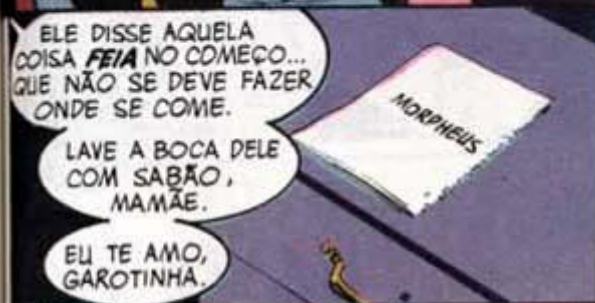
"HÁ UM MUNDO BEM MELHOR."

EU ADORO ESSA MÚSICA. É TÃO VERDADEIRA.



AGORA, QUANDO A GENTE TERMINAR, VOCÊ NÃO PODE DIZER PRA NINGUÉM QUE EU VIM.

PRINCIPALMENTE PRO SENHOR NIMROD.



ELE DISSE AQUELA COISA **FEIA** NO COMEÇO... QUE NÃO SE DEVE FAZER ONDE SE COME.

LAVE A BOCA DELE COM SABÃO, MAMÃE.

EU TE AMO, GAROTINHA.



TE AMO ATÉ A MORTE.



VOCÊ... VOCÊ PODE TIRAR SEU VESTIDO, TÁ?

NÃO VAI MAIS PRECISAR DELE.



M-MORPHEUS...?





Quanto a você,
Rose Walker, recu-
pere-se.

Depois deixe este
prédio.



Eu tenho outros
assuntos a tratar
aqui e não quero que
tenha mais problemas.

ROSE NÃO SABE O QUE
ESTÁ ACONTECENDO. NÃO
COMPREENDE. NÃO SE
IMPORTA.

MAS DE UMA COISA
ROSE TEM CERTEZA:

ELA VAI SAIR DAQUI.



KKH.
HHH.
KKH.



E todos os seus amiguinhos vieram corren-
do. "Olá", eles disseram ao gigante. "Quer
ser nosso amigo? Nunca mais vamos
rir de você."

"Claro que eu vou ser amigo
de vocês."

"Desculpa", ele diz às crianças. "Desculpa
por eu ter machucado vocês."

"Claro", eles dizem. Agora va-
mos brincar mais um pouco
nestes jardins que são o
paraíso."

Foi o sonho
mais lindo que
ele já teve.



SABEM, EM GERAL, EU NÃO FALO PUBLICAMENTE, MAS A OPORTUNIDADE DE ME DIRIGIR A VOCÊS É BOA DEMAIS PARA DEIXAR PASSAR.



PORQUE VOCÊS SÃO PESSOAS ESPECIAIS. MUITO ESPECIAIS.

NÓS SOMOS OS SONHADORES AMERICANOS, TRAFEGANDO PELA ESTRADA SAGRADA. UMA ESTRADA DE SANGUE E OURO.



E, ATRAVÉS DA EXTENSÃO ENORME DESSE PAÍS, NÓS ESTAMOS MATANDO PESSOAS.



NÃO FAZEMOS ISSO PARA SOBREVIVER. FAZEMOS POR VINGANÇA.



NÃO MATAMOS PESSOAS ANONIMAMENTE... ENVENENANDO SUA ASPIRINA, PONDO VIDRO MOÍDO EM COMIDA DE BEBÊ.



NÃO DIRIGIMOS CARROS SOBRE CALÇADAS LOTADAS.

NÃO LEVAMOS ARMAS A LANCHONETES E DESCARREGAMOS BALA ATÉ UMA EQUIPE DA SWAT ESPALHAR NOSSOS MIOLOS SOBRE AS BATATAS FRITAS.



NÃO ASSASSINAMOS POR LUCRO. NÃO MATAMOS EM NOME DE GOVERNOS OU POR CONTRATO.

MATAMOS POR MATAR.



SOMOS EMPREENDEDORES NUM CAMPO EM EXPANSÃO.



HÃ...

SOMOS GLADIADORES SOLDADOS
DA FORTUNA, ESPADACHINS,
HERÓIS E REIS DA
NOITE.



SOMOS OS SO-
BREVIVENTES. E ESSE
É UM TRIUNFO. NOSSA
GLÓRIA.

Você me decepciona, Coríntio.



Você e esses
humanos que inspirou
e criou me
decepcionam.



Você foi minha
obra-prima, ou
pensei que fosse.

Um pesadelo criado
para ser as trevas e
o medo das trevas
em cada coração
humano.



Um espelho feito
para refletir tudo
aquilo que a huma-
nidade não quer
confrontar.



Mas olhe
para você.

Quarenta anos caminhan-
do na Terra, aperfeiçoan-
do-se, infestando outros
com seu prazer de morte,
e o que deu a eles?


O que você proporcio-
nou, Coríntio?

NADA.

Apenas algo mais
para as pessoas
terem medo,
e só.



Você lhes disse
que há pessoas ruins
lá fora. E o tempo
todo eles acredi-
taram nisso.




E AGORA?
VOCÊ ESPERA
QUE EU ME...


...SUBMETA PACIFICAMEN-
TE? VOLTE AO SONHAR PARA
ATERRORIZAR MENTES
ADORMECIDAS?

E NUNCA MAIS CONHE-
CER O DELEITE DO OLHO
DE UM GAROTO QUANDO ELE
ESTALA NOS MEUS DENTES?

É ISSO?




NÃO. NÃO É
ISSO.




ENTÃO VAMOS
LUTAR, LORDE
DOS SONHOS.
PREPARE-SE

DEIXE-ME MOS-
TRAR A VOCÊ AS
ARTES DA DOR E
DA GUERRA QUE
APRENDI NA TERRA.



Não, Coríntio. Nós não
lutaremos. E você não
voltará ao
Sonhar.

A culpa é minha,
infelizmente. Eu criei
você com deficiências.



E hoje
eu o descreio.



NÃO...

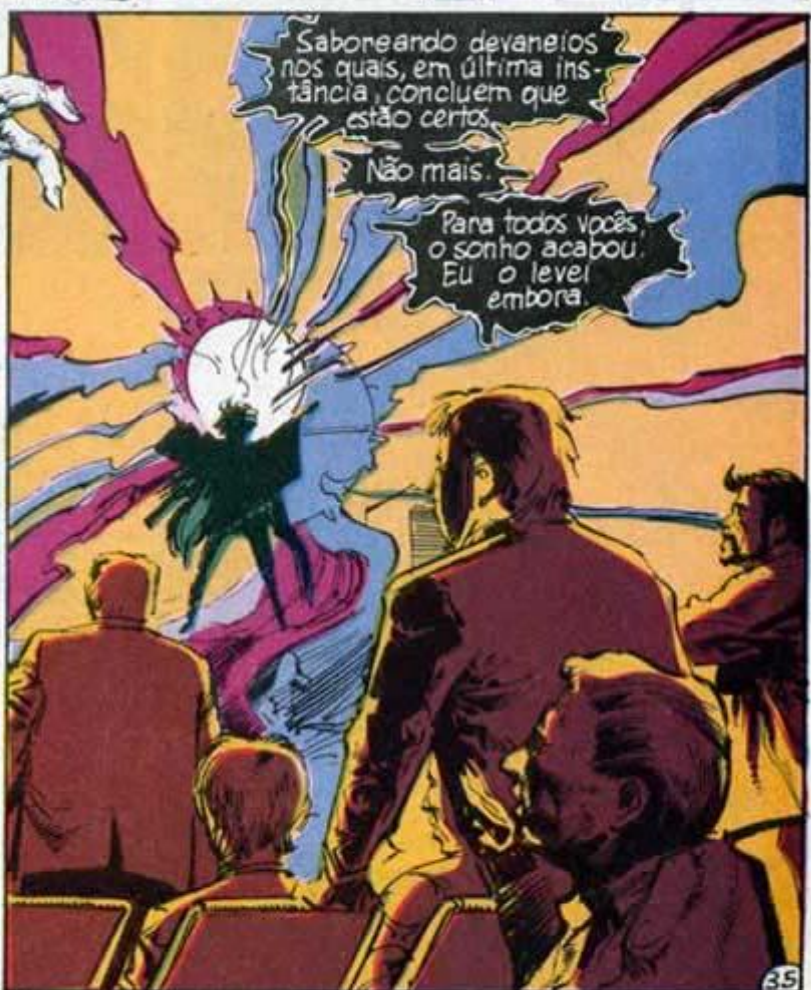


Da próxima vez que
eu fizer você, não será
um sonhozinho tão
falso e pequeno.



E vocês, que se
chamam
coleccionadores

Até agora, todos vocês
nutriram fantasias nas
quais são heróis maltratados de
suas próprias histórias.



Saboreando devaneios
nos quais, em última ins-
tância, concluem que
estão certos.

Não mais.

Para todos vocês,
o sonho acabou.
Eu o levei
embora.

Pois esta é minha sentença para vocês:
que todos saibam, a qualquer momento e
para sempre, exatamente o que são. E saberão
exatamente o quão pouco isso representa.





NÃO. ELE ESTÁ INCONSCIENTE, MAS AINDA VIVE. TEMOS QUE LEVÁ-LO URGENTEMENTE A UM HOSPITAL.



EU NÃO SEI O QUE ACONTECEU AQUI HOJE, GILBERT.

NÃO ACHO QUE QUER SABER.



VOCÊ O CHAMOU, NÃO? SUPONHO QUE NÓS DOIS TENHAMOS DE ENFRENTAR AS CONSEQUÊNCIAS.

ATÉ LÁ, ACHO QUE DEVEMOS CHAMAR UMA AMBULÂNCIA PRO RAPAZ, E DEPOIS PARTIR.



GILBERT?
GILBERT, EU SINTO TANTO FRIO E MEDO.

TANTO FRIO...

O PRIMEIRO VENTO DO INVERNO
SOPROU DO NORTE, E TINHA
FRIO E GEADA EM SEU HÁLITO.

BEM-VINDO
À CONVENÇÃO
DO CEREAL

ERA SUJO, AFIADO E CORTAVA FEITO UMA
NAVALHA. SE O TOCOU, VOCÊ PODERIA
SE LAVAR ATÉ SUA PELE FICAR EM RETA-
LHOS E SANGRAR, MAS NUNCA SE SENTIR
LIMPO NOVAMENTE.

ELE OS ESCORRAÇOU RUMO À
NOITE, OS SILENCIOSOS COM
A MORTE NOS OLHOS.

MAS PARTEM MAIS CAUTELOSOS
QUE QUANDO CHEGARAM, COMO SE
TIVESSEM VISTO ALGUMA COISA
PROFANA DENTRO DE SI MESMOS.

E PARTEM VAGAROSAMENTE,
UM A UM, COM RELUTÂNCIA,
DEIXANDO A SEGURANÇA DA
LUZ RUMO ÀS FRIAS, CERTE-
ZAS DA ESCURIDÃO.



PARECIA QUE A NOITE OS TIVESSE
TRAGADO E ACOLHIDO EM SEU
CORÇÃO NEGRO.

PARECIA QUE AS TREVAS OS
TIVESSEM TRAGADO.

TALVEZ TE-
NHAM FEITO.





HQQ

Os sonhos, Quadrinho a Quadrinho

As formas de arte sempre exploraram diversos temas para entreter seu público. Sob as mais variadas óticas e concepções, as pessoas já viram assuntos como violência, terror, ficção, amor e mais dezenas de outros. Nesse rol, um dos preferidos é, sem dúvida, o sonho. Teoricamente, a palavra significa o conjunto de idéias e imagens apresentadas ao espírito durante o sono. Mas não é tão simples assim, pois os sonhos abrigam muitos mistérios, a ponto de atrair a atenção e a pesquisa de um gênio como Sigmund Freud. É fascinante saber que, ao sonhar, uma pessoa pode realizar seus desejos ou, então, viver temores hediondos.

Os sonhos são freqüentadores assíduos do mundo da arte. No cinema, uma das maiores coqueluches do gênero foi Freddy Krueger, um ser que atacava suas vítimas enquanto elas tinham pesadelos, dilaceran-

do-as com suas garras de metal. O personagem fez um sucesso enorme e virou mania nos EUA. No filme "Dream Scape", o ator Denis Quaid tinha o poder de penetrar nos sonhos dos outros. Graças a isso, impediu que o presidente norte-americano fosse assassinado em seus próprios pesadelos. Em "Veludo Azul", a referência não é tão explícita, porém fica evidente quando o ótimo Roy Orbison interpreta "In Dreams". Fato parecido aconteceu na primeira parte de "De Volta para o Futuro". Quando o garoto Marty (Michael J. Fox) volta ao tempo para o ano de 1955, ele acha que tudo não passa de um sonho. Para ilustrar a cena, no momento do "desembarque" no passado, a música de fundo é "Mr. Sandman" cantada pelo grupo Four Aces. Nos quadrinhos, as incursões são inúmeras. Começam no início do século e vão até os dias de hoje, sempre contadas dos modos mais diferentes. Afinal, sonhar é preciso.

Os Sonhos invadem as páginas

Os sonhos na HQs são, algumas vezes, o tema principal de histórias. Em outras, servem como "gancho" para o desenrolar das tramas. Em "O Cavaleiro das Trevas", obra que detonou o "boom" dos quadrinhos, pouca gente pode se lembrar, mas é num pesadelo de Bruce Wayne (ao acordar está na Bat-Caverna e sem bigode) que Frank Miller começa arquitetar a volta do cinquentão Batman. Em "Gothic", minissérie de Grant Morrison (Homem-Animal) e Klaus Janson (Cavaleiro das Trevas), o Homem-morcego sonha com o pai com a boca costurada e tentando avisá-lo sobre o vilão, o Sr. Whisper. Mas os temores do sono atacaram também o seu falecido parceiro Jason Todd. Na revista Batman 377 aparece uma vilã chamada Nocturna. Ela conhece a identidade secreta do morcego e, para ameaçá-lo, solicita a tutela de Robin. Essa trama gerou uma belíssima capa, onde o garoto está voando numa cama, entre Batman e Nocturna, numa clara homenagem ao clássico Little Nemo. Os desenhos são de Ed Hannigan e a arte-final de Dick Giordano.

Alan Moore, que ao lado de Miller forma a dupla mais badalada de roteiristas do momento, também já "sonhou" em seus argumentos.



Foi na reformulação do Miracleman. Nesse "revival", Moore encontrou uma forma de adequar a antiga origem à nova fase do personagem: todas as recordações do herói não passavam de sonhos introduzidos, enquanto ele dormia num divã de "indução somática". E o responsável era o seu suposto inimigo, o Dr. Gargunza.

Um dos mangás mais famosos no mundo inteiro "O Lobo Solitário", faz uma pequena, mas significativa citação aos sonhos. Ele recorre ao capítulo que narra a origem da saga do Samurai Itto Ogami. Sua esposa Azami, ainda grávida, lhe conta sobre seus repetidos sonhos, onde vê as almas encaminhadas pelo marido amaldiçoando o filho prestes a nascer. Ogami não lhe dá ouvidos e só depois de vê-la assassinada e ser injustamente acusado de tramar a derrubada do Shogun conseguiu compreender que o sonho era na verdade um aviso.

O quadrinho europeu também aborda com maestria o mundo do onirismo. Em "Os Companheiros do Crepúsculo", o francês François Bourgeon construiu um dos melhores roteiros já escritos nas HQs. Baseado numa profunda pesquisa, o autor faz o Cavaleiro sem rosto, a ruivinha Mariotte e o atrapalhado escudeiro Anicet compartilharem — sem saber — dos mesmos sonhos. Isso se passa nos dois capítulos iniciais da série, quando eles penetram no Bosque das Brumas e encontram duendes feiosos que falam tudo rimando. Ao acordarem, nunca sabem se tudo foi sonho ou verdade.



"O Incal", de Alessandro Jodorowski (roteiros) e Moebius (desenhos), tem uma passagem curiosa sobre os sonhos. Quando a história se aproxima do desfecho, no capítulo "A Quinta Essência", a entidade chamada Incal diz que a única forma de derrotar a Treva é se todos os habitantes da galáxia (mais de 70 bilhões) entrarem em estado de "sonho-teta". Inclui-se esse episódio tem o subtítulo "A Galáxia que sonha". Para alcançar esse objetivo, a luz conta com o inesperado apoio de um apresentador de TV maluco que cria até um slogan: "Sonhar é sobreviver". Moebius voltaria à carga no álbum "Os Jardins de Edena", onde mostra sua predileção pelo naturalismo. Ele conta a história de Stell, um rapaz que, para conseguir o amor da bela Atan, enfrenta "a sombra do sonho" e, para vencer o estranho inimigo, liberta "o lado da luz", acordando dentro do seu próprio sonho e banindo a criatura.

O argumentista Godard e o desenhista Ribeira criaram um aventureiro das estrelas e o batizaram Axle Munshine. Sua primeira aventura foi "O Vagabundo dos Limbos" (modo como ficou sendo conhecido). Nela, após voltar de mais uma bem-sucedida missão pelo espaço, Axle seria indicado para o cargo de governador no Conselho Superior de Regência, mas cometeu um crime imperdoável: transgrediu o 13º mandamento da "Guilda", em outras palavras, atreveu-se a transpor as portas do sono. Tudo lhe era permitido, exceto sonhar e, por ter desejado conhecer essa outra realidade, foi

condenado a viver fugindo, como um cavaleiro errante intergaláctico.

Os quadrinhos eróticos também dão uma grande contribuição. Um dos papas do gênero, o italiano Guido Crepax, deu uma amostra de sua criatividade em "Anita — Uma História Possível". A personagem-título sempre que adormecia se via envolvida em devaneios repletos de erotismo, onde seu amante tratava-se de uma televisão portátil. Mas Crepax não parou por aí. Sua criação máxima, a sexy fotógrafa Valentina, é constantemente assediada por sonhos. Nessas "viagens", ela já experimentou de tudo, desde sadomasoquismo até a mais completa loucura, sempre proporcionando aos leitores belos momentos de delírio.

Da Itália vem outro significativo exemplo. Trata-se de "Sonhar Talvez", de Milo Manara, que é considerado o grande mestre do erotismo na atualidade. No álbum são contadas as aventuras da incansável Francesca Foscari e seu "guarda-costas" Giuseppe Bergman. Num clima de misticismo, o casal vai até a Índia investigar estranhos acontecimentos ocorridos com uma equipe de filmagens. Daí para frente, o gênio de Manara cria situações em que sonho e realidade mesclam-se a todo momento, tornando a linha que os separa cada vez mais tênue e fazendo jus ao título da obra.

Os personagens Disney não poderiam ficar de fora. Entre as diversas histórias que já citaram os sonhos, duas merecem destaque especial: "A Bela Adormecida" e "Alice no País das

EU NÃO VOU MAIS TOMAR BANHO. EU ODEIO ISTO.



Maravilhas". Na primeira, após dar um beijo apaixonado na Princesa Aurora e livrá-la do sono eterno, no qual foi posta pela bruxa Malévola, o Príncipe Filipe diz: "Foi um final feliz para uma história que começou num sonho". Já Alice quando retorna do país das maravilhas exclama ao pé de uma árvore: "Foi tudo um sonho!". A loirinha criada por Lewis Carroll age do mesmo modo em "Alice no Mundo dos Espelhos", recentemente editada na coleção Clássicos Illustrated, com desenhos de Kyle Baker (Justiça Ltda.).

Alguns não precisam nem dormir para sonhar. É o caso específico do endiabrado Calvin, de Bill Waterson. Esse garotinho loiro de 6 anos vive — literalmente — sonhando acordado. Ele faz de seu tigre de pelúcia, Haroldo, seu melhor amigo; transforma-se em dinossauros; vira o "Homem-Estupendo" e o "Cosmonauta Spiff"; e o mais incrível de tudo, quando vai dormir, não o faz porque seu quarto está cheio de monstros escondidos embaixo de sua cama.

O Universo dos super-heróis é o que tem maior ligação com o mundo dos sonhos. Hulk é uma das vítimas prediletas. Quando Bruce Banner conseguiu controlar o monstro, o vilão



Pesadelo ocasionou a quebra desse controle, minando as resistências do cientista enquanto ele dormia. Esse mesmo inimigo voltou a atacar, agora junto com Desespero. Só que, além do Hulk, os dois atormentaram sua esposa Betty. Pra variar, foram vencidos.

O time dos "mocinhos" ainda está recheado de exemplos. Na origem dos Novos Titãs, a empata Ravena incute nos sonhos de Robin, Moça Maravilha, Ciborg, Mutano e Kid Flash, imagens que acarretariam na formação do grupo. Em Secret Wars, a entidade chamada Beyonder oferecia como prêmio aos vencedores da contenda, a realização de todos os seus sonhos. Quando Tempestade, do X-Men, foi atacada pelo vampiro Drácula, ela sonhava estar sugando seus companheiros. Após a morte de Guardiã, o líder da Tropa Alfa, sua esposa Heatler Hudson viu diversas vezes, enquanto dormia, a cena que presenciou. Na onda do "revival" dos superseres, J.M. De Matteis (Moon-



shadow) revelou aos leitores a nova origem de Ajax e, na história "Sonho Febril", mostrou que até o Caçador de Marte sente medo. Para salvar sua parceira Danielle Moonstar, os Novos Mutantes enfrentaram um "Urso Místico" dentro dos sonhos da jovem, tudo desenhado por Bill Sienkiewicz (Elektra Assassina). Nem mesmo o Super-Homem escapou. Obrigado a assassinar os três inimigos do Superboy — General Zod, Quexul e Zaora — o Homem de Aço foi perseguido durante um bom tempo por pesadelos com essas recordações.

Existem ainda citações como "Sonho de Água", uma historieta de Philipe Caza, onde o francês mostra todo o seu talento em quatro páginas só de imagens. No álbum "Mulheres de Sonho em Quadros Sonhados", o desenhista Alex Varenne mistura onirismo, desejos eróticos, fantasias e situações absurdas. O bárbaro albino Elric e sua espada, "Stormbringer", transformaram Ymrryr, a cidade dos sonhos, em um autêntico inferno. O Sargento Tainha vive acordando o Quartel Swampy com seus pesadelos ocasionados por refeições noturnas. E há também "Dreamer" (Sonhador), do mestre Will

Eisner. Na obra, a palavra, no sentido de realização profissional, mostra a luta de um desenhista para publicar suas tiras. Dizem que o trabalho é uma autobiografia de Eisner. Se for, nesse caso o sonho virou realidade.



O Poder dos Sonhos

Os sonhos não apenas ilustram histórias, há também os personagens que vivem suas aventuras exclusivamente sonhando. Nessa galeria, o mais famoso é Little Nemo, de Winsor McCay. Era um menino de aproximadamente 7 anos, que vestia um camisolão e vivia passeando por paisagens surrealistas e de uma sofisticação incrível. Nemo era convocado pelo Rei Morfeu para ir a Slumberland, mas sempre acordava no último quadrinho de cada página. Criado em 1905, ele presenciava situações absurdas, retratadas pelas cores fantásticas do seu criador. Aliás, McCay era um especialista em lidar com sonhos. No ano de 1904, criou, sob o pseudônimo de Silas, a tira "Dreams of a Rarebit Fiend", batizada no Brasil como "Sonhos de Um Comilão", pois mostrava os pesadelos causados pelo excesso de comida. O desenhista ainda fez outras tiras relacionadas ao assunto, como "Midsummer Day Dreams", "It was a Only Dream", "Day Dreams" e "Dreams of a Lobster Fiend". Todos esses trabalhos foram publicados pela Fantagraphics Books sob o título "Daydreams & Nightmares".

Na onda de Little Nemo, dois autores aproveitaram para criar seus trabalhos. Em 1916, Penny Ross dava vida à "Mama's Angel Child", uma garotinha loira que, como Nemo, sempre despertava no último quadrinho. Para diferenciá-la, enquanto dormia, as imagens apareciam como formas retangulares. No mesmo esquema era "Polly and Her Pals", de Cliff Sterrett (1926-1930). O protagonista era um baixinho careca de bigodes brancos; nos seus sonhos os desenhos ficavam deformados. A diferença é que, nessa tira, todos "viajavam" pelo mundo dos devaneios, até o gato.

A homenagem mais recente ao trabalho de Winsor McCay foi "Little Ego", do italiano Vittorio Giardino. A história é basicamente a mesma, só que a ninfeta Ego só tem sonhos eróticos e, ao despertar, sempre quer contar tudo ao seu analista. Giardino ainda se deu ao capricho de caracterizar os quadrinhos à la McCay, como se fossem molduras, criando lindos painéis.

Alguns personagens têm seus poderes oriundos dos sonhos. Na relação dos que podem usá-los para prever o futuro, achamos Sonhadora. Nura Nal faz parte da Legião dos Super-Heróis e ajuda os légionários prevenindo-os dos perigos. Quem tem dons parecidos é o pequenino Franklin Richards, filho do Sr. Fantástico e da Mulher Invisível. O menino já avisou com antecedência ao Quarteto Fantástico sobre diversos ataques inimigos.

No ano de 1963 surgia no Universo Marvel, o vilão Pesadelo. Ele vive numa dimensão dos sonhos e tem o costume de visitar os pesadelos das pessoas para estudá-las. Seu maior inimigo é o Dr. Estranho, que já o impediu várias vezes de vir para o plano da realidade. Pesa-



delo foi o responsável por Hulk ter sobrepujado o controle de Bruce Banner.



Outro que faz parte do time dos bandidos é Morpheus, o Demônio dos Sonhos. Vítima de um experimento, ficou impossibilitado de sonhar, mas adquiriu energias psíquicas capazes de emitir raios e campo de força. Após uma derrota para o Cavaleiro da Lua, ele foi sedado por um bom tempo. A partir daí, obteve o poder de ligar-se a outras mentes, através dos sonhos.

O mestre dos pesadelos nas telas, Freddy Krueger, também pintou em forma de HQ, numa revista própria na Marvel. Seus assassinatos foram escritos por Steve Gerber, desenhados por Tony de Zúñiga, e arte-finalizados por Alfredo Alcada. A publicação teve apenas duas edições e foi cancelada. Dessa vez, Freddy perdeu!

No início da década de 80, a Marvel criou um "Novo Universo", que se originou do "Evento Branco". Numa explosão, em um aeroporto, o jovem Keith Remsen recebeu o estranho dom de entrar nos sonhos das outras pessoas (baseado no filme "Dream Scape") e adota o nome de Máscara Noturna. Com o passar dos anos ele aprimora seu poder, mas ao assassinar um vilão, enlouquece e termina sua carreira internado num hospício. Ainda nos estúdios de Stan Lee achamos o herói Talismã, um aborígene da Austrália que é capaz de se comuni-

car com o "Alter Jeringa" — O Mundo dos Sonhos. Ele pode enviar outras pessoas para o "lado de lá", apenas girando uma boleadeira mágica. Sua primeira aparição foi em 1982 no Cross-Over Contest of Champions.

E o Brasil também tem seus representantes no mundo dos sonhos. Fikon e Sandra foram criados por Fernando Ikoma na falecida Editora Edrel. Em suas identidades secretas, eles são Mukifa e Karla, ambos muito feios e antipáticos entre si. Os dois encontraram medalhões dentro de maçãs, as peças eram encantadas e tinham o poder de materializar seus inconscientes, enquanto dormiam, transformando-os em seres bonitos e poderosos. Fikon e Sandra se apaixonaram, mas não sabem que na realidade se odeiam. Quando um deles acordava, automaticamente fazia sumir os dois heróis.

Alguns personagens têm o sonho apenas no nome. Scarlet Dream, de Claude Moliterni e Robert Gigi, era uma ruiva escultural que viveu aventuras até na selva amazônica. Nessa lista está "The Dream Walker". O herói veste-se impecavelmente — fraque, gravata-borboleta, chapéu, máscara e capa — e enfrenta um guarda com a cara de Bruce Lee. A curiosidade é o argumentista dessa Graphic Novel. Seu nome é Bill Mummy. Se você não se lembra, na década de 60 muitos garotos sonhavam em ser



como ele. Mummy era o Will Robinson do seriado Perdidos no Espaço.



O Mestre dos Sonhos

É certo que muitos obtiveram destaque em histórias oníricas, porém só um deles recebeu o título de Mestre dos Sonhos. Seu nome, Sandman. Surgido em contos infantis há 155 anos, da cabeça do dinamarquês Hans Christian Andersen, o personagem soprava areia mágica nos olhos das pessoas para elas dormirem ou terem pesadelos.

Nos quadrinhos, sua primeira aparição foi em 1939, na "Adventure Comics 40", com roteiros de Gardner Fox e desenhos de Bert Christman. Wesley Dodds (sua identidade secreta) não tinha nenhum superpoder, apenas uma pis-

Branca, pois o presidente estava em coma e ele teria que entrar nos seus sonhos. Após cumprir a missão, Sanford constatou uma coisa. Não podia viver mais de 60 minutos no mundo real. Resolveu então assumir a identidade de Sandman, contando com a ajuda dos monstros Brute e Glob e do garoto Jed Paulsen. Ele vivia no Domo dos Sonhos e utilizava uma espécie de tubo ejetor para vir à realidade.

Garret Sanford não agüentou os poderes e suicidou-se. No seu lugar, assumiu o posto Hector Hall. Esse novo Sandman era filho do Falcão Negro e da Mulher-Gavião, da Terra Para-

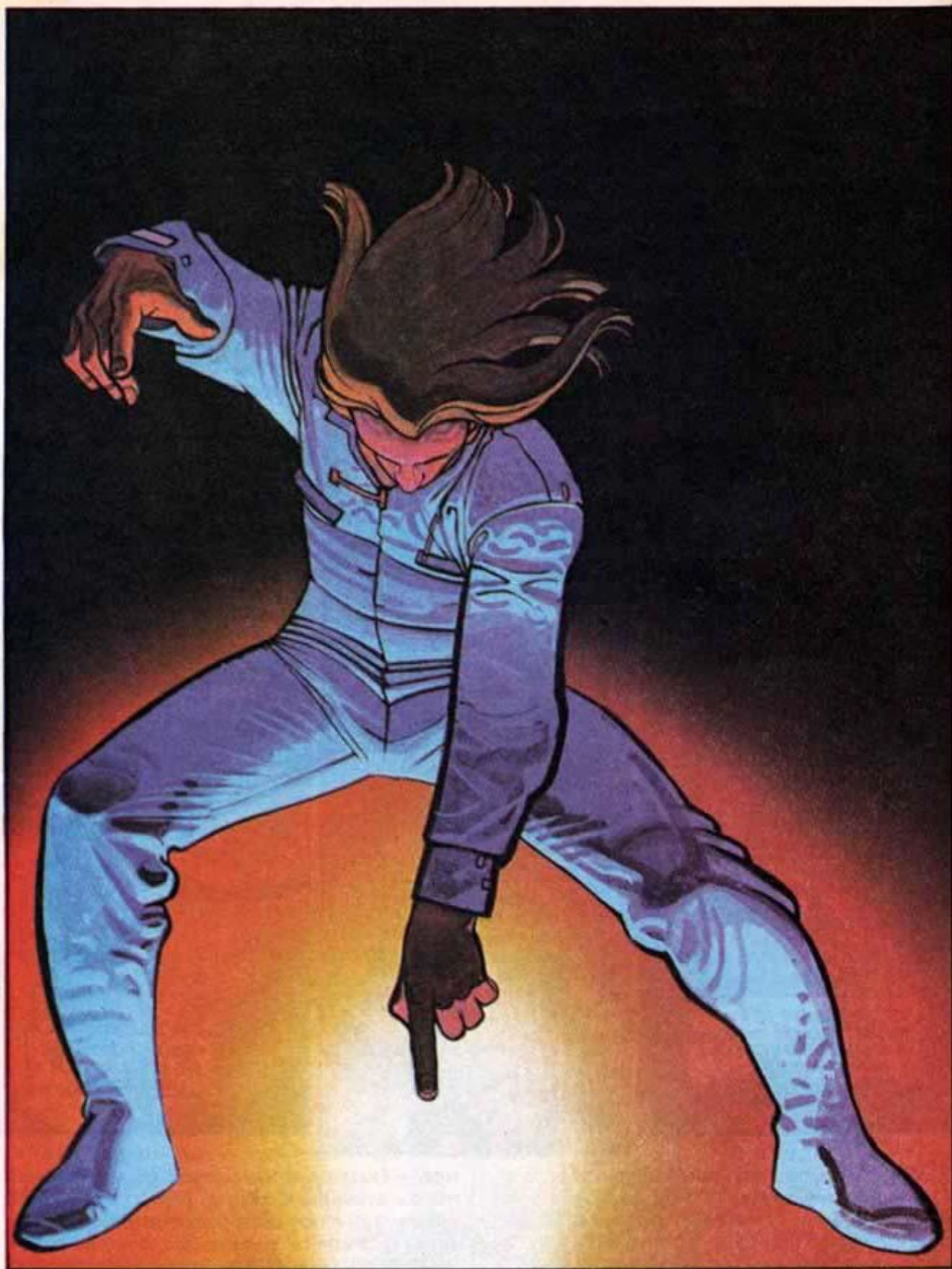


tola de gás, e não era muito elegante para se vestir, pois trajava terno verde, luvas e chapéu marrons, máscara amarela e capa roxa. No ano de 1942, Jack Kirby e Joe Simon (os pais do Capitão América) dão a ele um uniforme colante e um parceiro: Sandy, o Golden Boy. Suas características passam a ser mais científicas e ele ganha, inclusive, um apito hipersônico.

Depois de ficar 30 anos esquecido (aparecia apenas como coadjuvante na Sociedade da Justiça), Sandman ganhou outra identidade e uma revista própria, em 1974, novamente pelas mãos de Kirby. Seu nome era Garret Sanford e, em sua nova origem, tratava-se de um cientista que trabalhava numa máquina de monitorar sonhos. Recebeu um chamado da Casa

lela, e fazia parte da Corporação Infinito como Escaravelho de Prata. Numa aventura do grupo, Hall é possuído pelo espírito que assassinou a primeira encarnação de seus pais e volta-se para o mal. Seu fim é triste: morre virando pó. Mas isso durou pouco, pois Roy Thomas o ressuscita como Sandman. A explicação? Após a morte, ele passou pelo mundo dos sonhos e Brute e Glob lhe deram os novos poderes. Todavia, seu reinado durou pouco. O verdadeiro Sandman o fez retornar a pó, para desespero de sua esposa Hipólita (filha da Mulher-Maravilha), que esperava um filho do falecido.

Finalmente, em 1988, Sandman ganhou sua versão definitiva, aquela que veio para ficar. Depois do ótimo trabalho em "Orquídea Ne-



gra", Neil Gaiman foi encarregado de reestruturar o personagem. O argumentista não se fez de rogado e reconstruiu totalmente o irmão da morte. Ele lhe deu um visual pós-apocalíptico, com pele pálida e cabelos negros arrepiados. Trabalhou sobre o fato de que um habitante dos sonhos deve, por obrigação, ser misterioso. Mexeu com o lado psicológico dos pesadelos e instituiu um terror escatológico nas páginas da revista. Reuniu, nessa versão, pedaços

de todas as anteriores, amarrando-as com precisão. Aboliu o escrúpulo e mostrou ao público o verdadeiro significado de "quadrinho adulto". Definitivamente, Gaiman transformou Sandman num autêntico Mestre dos Sonhos. Por tudo isso, podemos afirmar uma coisa: o genial John Lennon que nos desculpe, mas o sonho não acabou.

Sidney Gusman